PRODUZINDO EM ALTO NÍVEL

AULA 5

COMUNIDADE DE ÁUDIO ANDRE SALATA

Aula 5 – Produzindo em Alto Nível

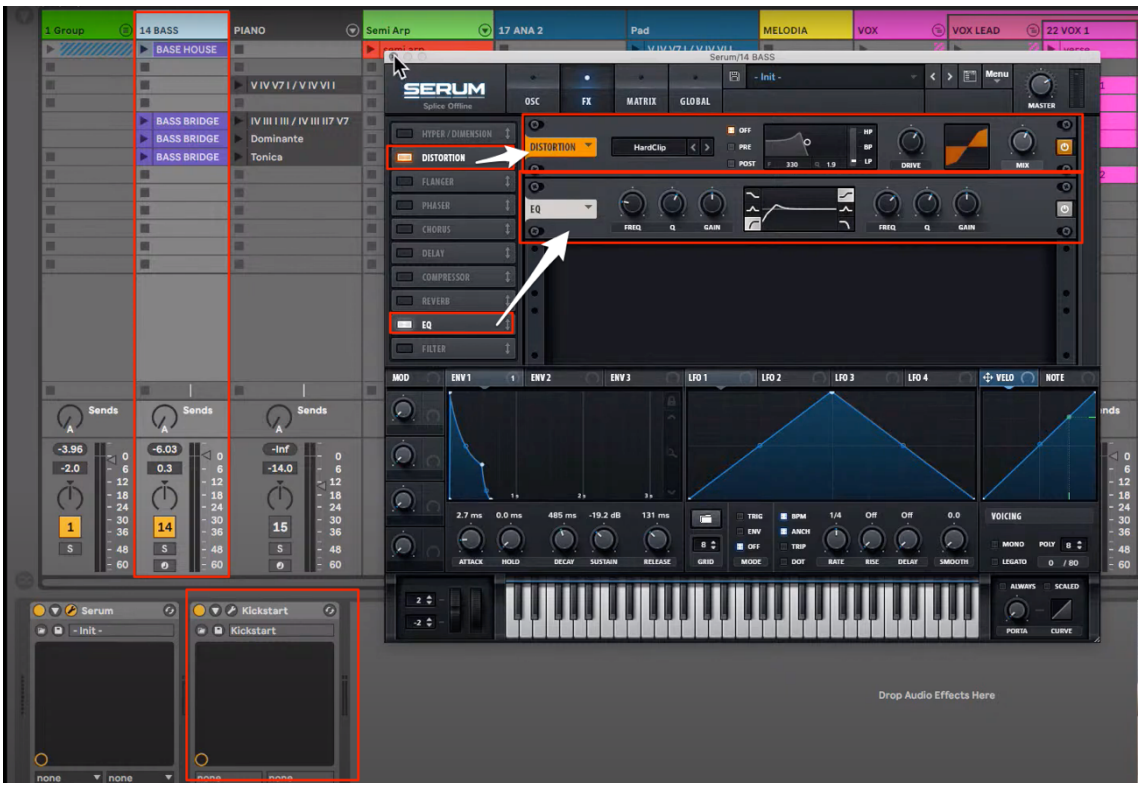
Introdução

No PDF anterior você viu alguns exemplos de como processar seus timbres para que eles estejam soando da melhor forma possível já na etapa de criação. Neste PDF, essencialmente, você verá como criar arranjo de sua música de uma forma que você tenha o começo, meio e fim, ou seja, de uma forma que sua música tenha uma história.

Antes de entrar no tema principal, no PDF anterior faltou um exemplo de como timbrar um Bassline para que ele fique da melhor forma possível em conjunto com todos os outros elementos. Então, tente imaginar que em sua música existe esse timbre e você irá resolvê-lo conforme a indicação do começo deste PDF. Claro que os plug-ins podem mudar, mas tente absorver o conceito.

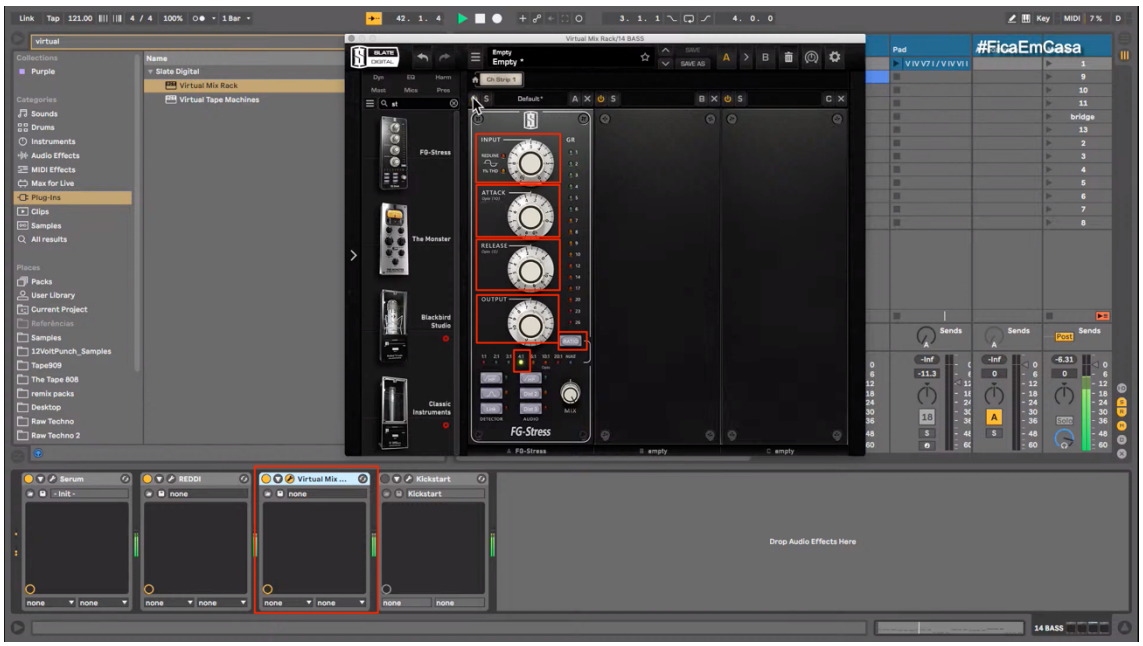
Timbrando o Bassline

No terceiro PDF do Desafio, você viu um exemplo de como sintetizar um timbre de Bassline e processá-lo de forma inicial dentro do próprio sintetizador. Aqui você irá ver um exemplo de como utilizar esse mesmo timbre e deixá-lo melhor ainda. Lembrando que você precisa imaginar que os problemas e as situações de cada exemplo existem em seu projeto, mas isso também quer dizer que cada situação irá demandar diferentes tipos de processo, ou seja, o exemplo a seguir não é uma regra aplicável a todos os Basslines. Veja o processamento inicial já realizado no Bassline dentro do Sintetizador:



A partir deste ponto imagine que seu Bassline esteja precisando de subgrave, ou seja, Peso. Você pode utilizar algum Exciter de subgrave, como por exemplo o MaxxBass da Waves, ou o RBass, também da Waves, ou se você tiver UAD há o Little Labs VOG, ou você também pode usar o bx_subfilter da Plugin Alliance, ou ainda o bx_subsynth, também da Plugin Alliance. Por fim tem também o REDDI, da Kush Audio, que é o que será utilizado no exemplo a seguir para puxar subgrave do Bassline. Veja:

Se você estiver sentindo um Bassline potente, analise se ele não te passa uma sensação de estar soando “solto” ou com variação de volume ao tocar suas notas, pois caso isso ocorra, é sinal que esteja com a dinâmica muito variada, o que necessitará de um compressor para evitar picos de distorção e até mesmo soar mais encaixado em sua mix ao tocar com os outros elementos. Veja o exemplo de compressão abaixo utilizando o FG-Stress da Slate Digital:

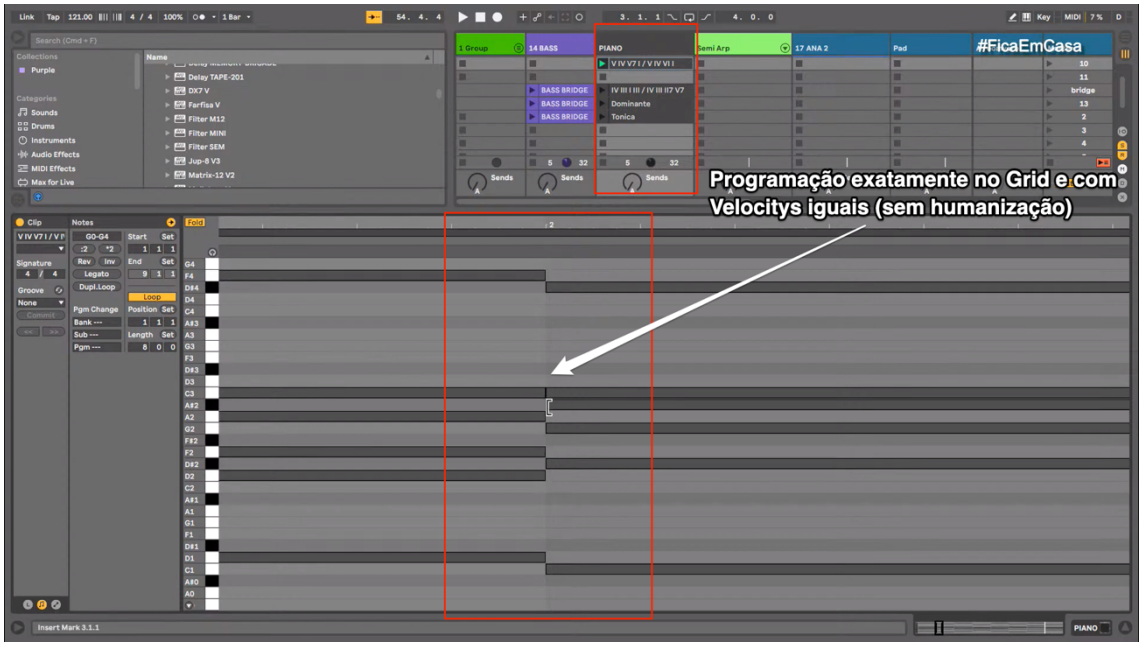


Humanizando o Piano

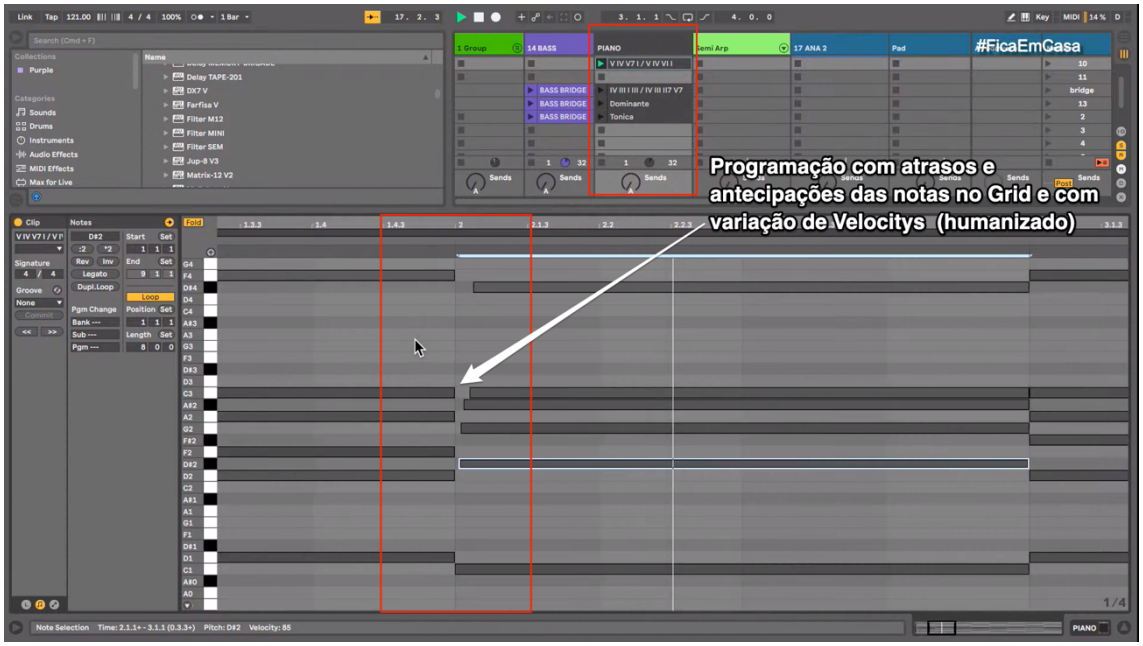
Quando você utiliza instrumentos acústicos na criação de sua música e cria sua programação pintando os MIDIs no Piano Roll, saiba que, para ter uma boa execução do seu instrumento, seja ele Piano, Strings ou algum outro instrumento acústico, é de extrema importância que você crie uma programação humanizada. Isso vai garantir que seu instrumento soe mais bonito e natural, como se alguma pessoa realmente tivesse executado ele durante uma gravação, o que soa muito agradável aos ouvidos.

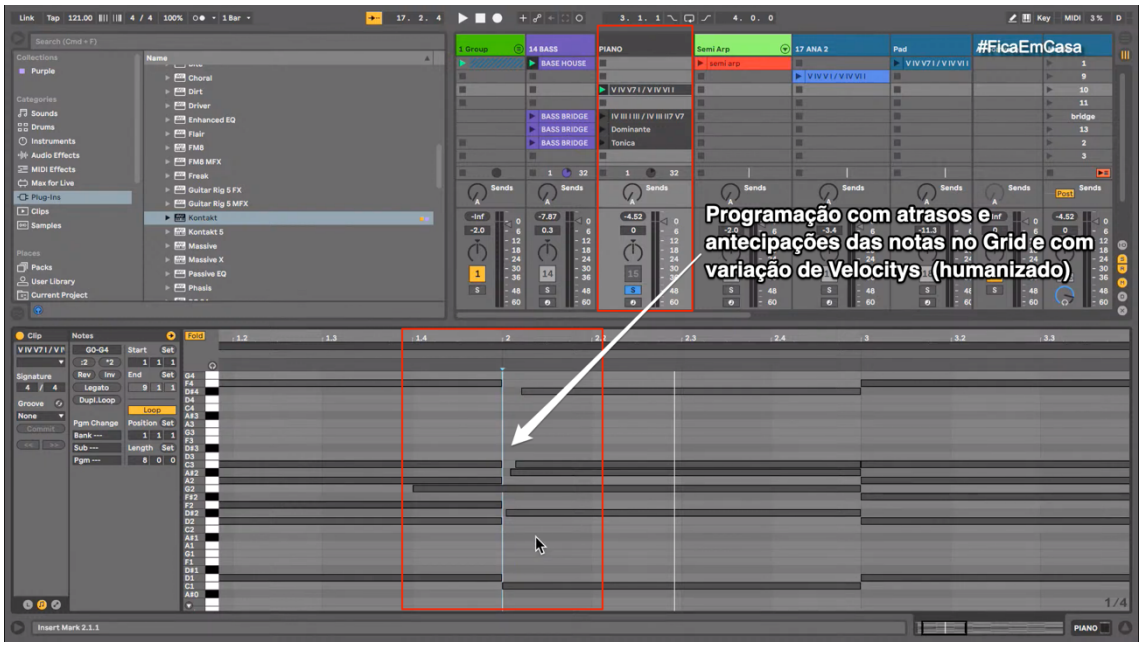
Antes de realizar essa técnica para deixar seu instrumento mais humanizado, é importante que você já tenha definido qual será a harmonia que ele executará. Isso fará com que você não fique perdido nas notas executadas e apenas se concentre na humanização da execução do instrumento.

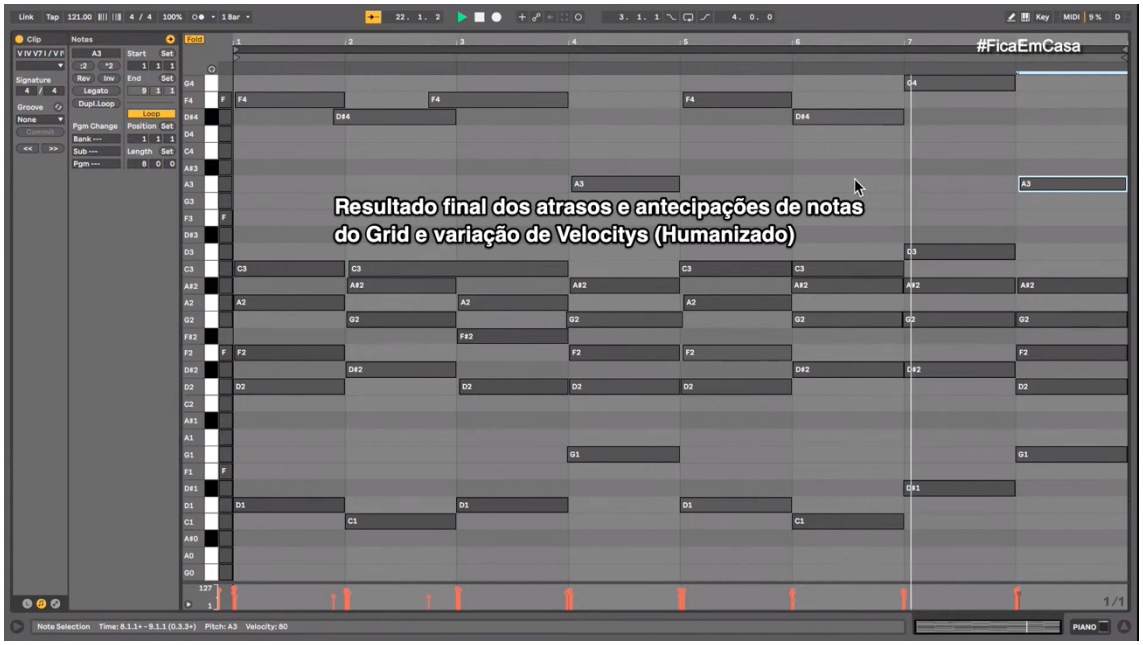
No exemplo abaixo, você verá o que é humanizar um instrumento pelo Piano Roll. Trata-se apenas de fazer com que algumas notas sejam executadas antecipadamente ou atrasadas, assim como variar seus Velocities para que pareça uma pessoa executando-as:



PRODUZINDO EM ALTO NÍVEL - AULA 5






#FicaEmCasa
Resultado final dos atrasos e antecipações de notas
do Grid e variação de Velocitys (Humanizado)

Introdução ao Arranjo

A partir daqui você verá como montar o arranjo de sua música no Ableton Live, especificamente pela Session, mas antes você precisa entender um conceito muito importante antes de iniciar esse processo.

Antes de iniciar a criação de seu arranjo é importante que você tenha em mente de como queira que sua música seja arranjada, ou seja, como será o começo, meio e fim dela sem pensar em automações ou efeitos a serem inseridos, o que também, em outras palavras, quer dizer como será a história de sua música de forma "dura/crua". Um segundo ponto importante antes de iniciar a criação do arranjo é você saber quem é o público que irá consumir o tipo de música que você está fazendo. Por exemplo: se sua música contém vocal e uma atmosfera Pop, provavelmente sua música será radiofônica, o que quer dizer que seu público principal estará nas rádios e nos serviços de streaming, logo você não irá elaborar uma introdução de 1 minuto com Kick, Clap e Hat para depois iniciar a história dela. Esse tipo de estrutura é focado para Djs tocarem na pista. O público de rádio e streaming quer o principal de sua música e não é atoa que a grande maioria das músicas pops já começam com o vocal tocando. É importante que você saiba quem é o público que irá ouvir sua música, qual o segmento do mercado que você quer fazer parte, etc.

Outro ponto a levar em consideração, além do público, é a estética "padrão" que o tipo de música que você está fazendo costuma seguir, pois por mais que para se destacar entre os produtores é necessário criar algo diferente, os estilos musicais contém alguns padrões e também é importante estar vinculado a isso para se inserir no mercado.

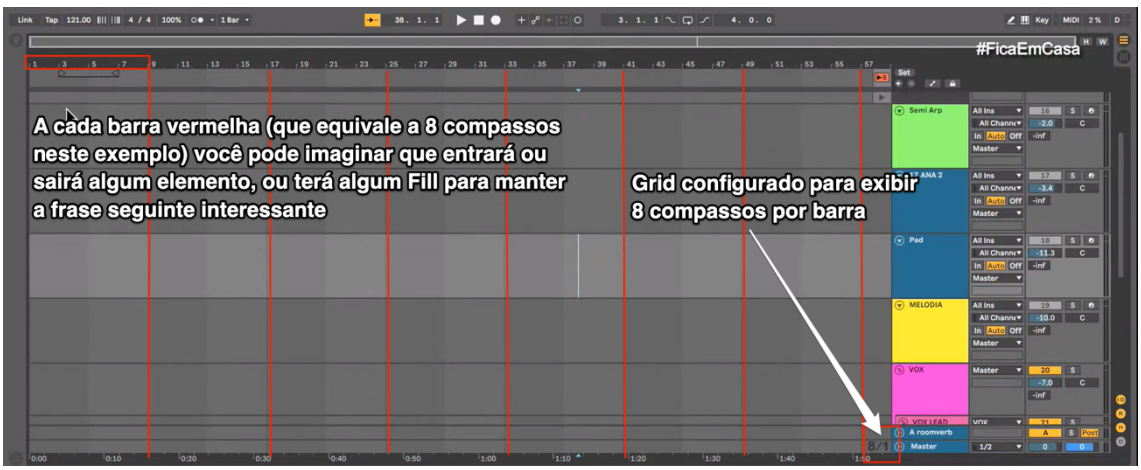
Caso você esteja perdido e não sabe onde sua música se encaixa, recomendamos que você construa sua música pensando em ser executada na pista de dança, ou seja, para algum DJ tocar, pois é muito mais fácil diminuir o tamanho de uma música maior, do que ter que deixá-la maior. Em outras palavras, é muito mais fácil criar algo pensando para o Dj tocar e depois adaptá-la para ser executada no streaming ou na rádio. Logo, crie uma versão Extended para depois pensar em uma versão Spotify Edit/Radio Edit.

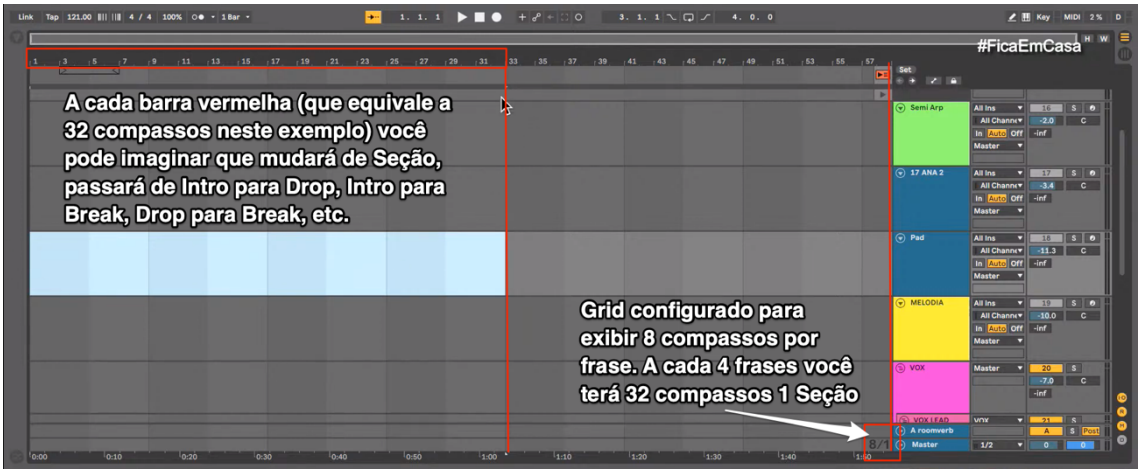
A estrutura da música de pista e o arranjo de sua música

Se você não faz algum tipo de som que seja alternativo/hipnótico que costuma ter uma estrutura musical diferente do convencional, saiba que as seções de uma música eletrônica (Intro, Break, Drop, Outro) dificilmente duram mais do que 32 compassos, que dependendo do BPM isso equivale a 1 minuto, pois na medida que o tempo vai passando, isso quer dizer, se modernizando, com as pessoas tendo diversas distrações e consumindo música de uma forma diferente, as músicas cada vez mais estão ficando mais curtas e objetivas, e isso não se limita ao mercado mais pop. As músicas undergrounds/alternativa também entram no “pacote" de duração do arranjo cada vez menor.

Há duas coisas importantes na estrutura de uma música de pista: A primeira é que a cada 8 compassos (caso você seja DJ isso equivale a 32 batidas) acontecem mudanças na música, ou seja, entra ou sai algum instrumento/elemento no inicio dos 8 compassos, ou ainda, um pouco antes dos 8 compassos existirá alguma virada (Fill) para que os próximos 8 compassos continuem interessante. A segunda coisa importante é que a cada 32 compassos você terá uma mudança de seção, uma mudança do Drop para o Break, da Intro para o Drop, do Drop para Outro, isso se sua música gerar em torno de 115 a 140 BPM, mas depende de cada estilo musical.

Se você utiliza o Live e cria música pelo Arranjo, você consegue configurar o Grid para visualizá-lo em um formato que fique fácil visualmente de entender em qual momento entrará ou sairá algum elemento e qual momento será a mudança de seção. Entenda as marcações de alguns compassos abaixo para fixar o conceito de estrutura da música eletrônica:


#FicaEmCasa
A cada barra vermelha (que equivale a 8 compassos neste exemplo) você pode imaginar que entrará ou sairá algum elemento, ou terá algum Fill para manter a frase seguinte interessante
Grid configurado para exibir 8 compassos por barra


#FicaEmCasa
A cada barra vermelha (que equivale a 32 compassos neste exemplo) você pode imaginar que mudará de Seção, passará de Intro para Drop, Intro para Break, Drop para Break, etc.
Grid configurado para exibir 8 compassos por frase. A cada 4 frases você terá 32 compassos 1 Seção

Levando em consideração a explicação anterior e imaginando que você quer criar o arranjo de seu House que contém Vocal, e seu objetivo é que os outros Djs toquem, o ideal é que seu vocal só apareça do compasso 33 em diante, pois tudo que acontece até esse momento geralmente é pensado para o DJ mixar, ou seja, não é uma seção que estará cheio de elementos e energia, pois para um DJ mixar é importante que o Kick, Clap e Hat estejam bem claros, facilitando a sincronização de músicas. 32 compassos geralmente dura em torno de 1 minuto, que é um tempo bom para que o DJ consiga sincronizar as músicas e mixar uma com a outra.

Se você utiliza o Live e cria música pela Session, você consegue configurar para que os Clips sejam disparados apenas quando o projeto completar 8 compassos. Isso quer dizer que você pode dar play em um clip quando o projeto estiver no compasso 6, mas ele só será executado quando o projeto finalizar o compasso 8, assim como se você der play em um clip quando o projeto estiver no compasso 9, ele só irá iniciar quando finalizar o compasso 16, ou seja, novamente depois que o projeto completar 8 compasso (8+8 neste exemplo). Isso fará com que você automaticamente siga a "regra" de a cada 8 compassos realizar algumas mudanças no som, entrando ou saindo alguns elementos, pois você pode dar Play ou Stop nos clips. Veja abaixo onde configurar para que os clips sejam disparados apenas quando o projeto completar 8 compassos:

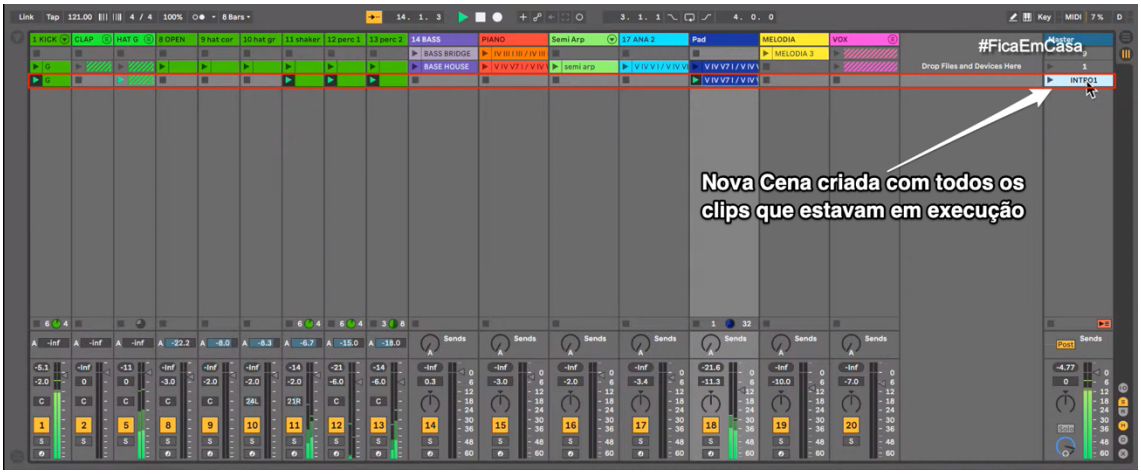
#FicaEmCasa
Configurando o Global Quantization para executar os clips somente quando o projeto somar 8 compassos completos
Exibição do número de compassos o qual o projeto está.
O clips só irão tocar a cada 8 compassos que o projeto somar, desde que o Global Quantization esteja configurado para executar 1 clip (que recebeu play ou stop) a cada 8 Bars (compassos).

Depois de configurar o Global Quantization para executar ou dar stop nos clips a cada 8 compassos completos, é importante que você organize sua Session para que tenha separado apenas os clips que fará uso e principalmente mantenha cada ideia em sua Cena (linha horizontal nomeada no canal Master), pois cada cena irá equivaler a 8 compassos, ou seja, a cada 4 cenas você terá executado 32 compassos, o que também equivale a uma Seção completa de sua música:

A partir deste momento você precisa pensar em como deseja começar sua música, imaginando que você irá criar uma versão Extended, ou seja, pensada para o DJ tocar na pista, você precisa se lembrar que a música não deve começar com muita energia e nem com os elementos principais, ou seja, o vocal ficará para depois.

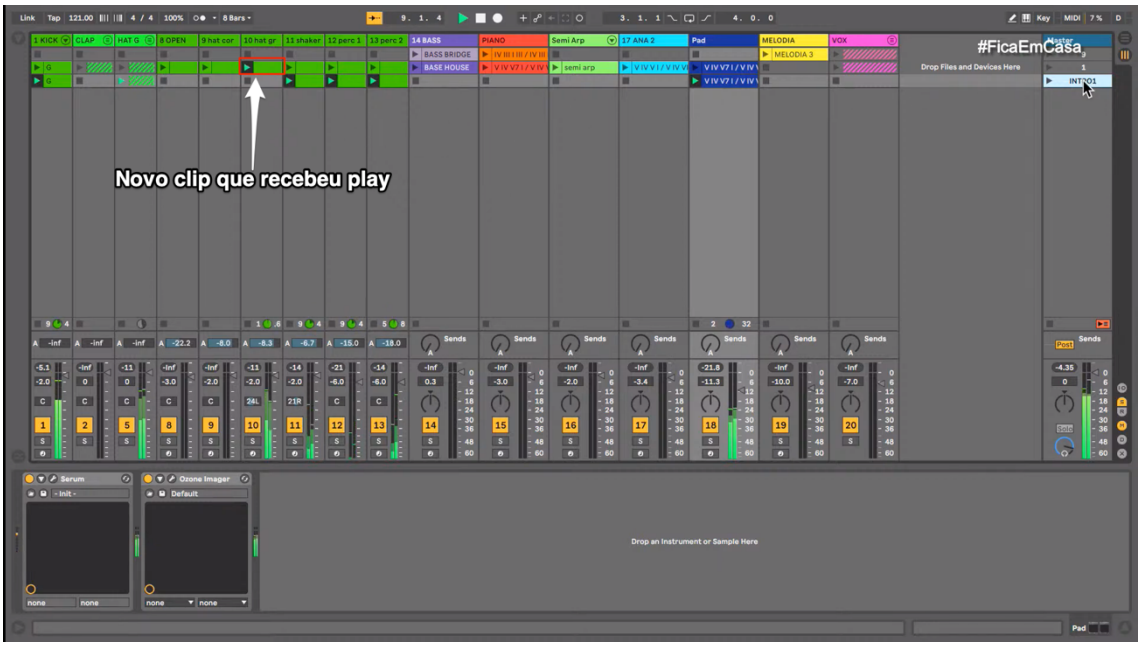
Você pode iniciar dando play no clip do Kick, Clap, Hat e um Pad por exemplo. Ao fazer isso há uma função no Live chamada “Capture and Insert Scene” que aparece ao clicar com o botão direito nos nomes das cenas no canal Master, e essa função quer dizer que todos os clipes que estão em execução serão adicionados em uma nova Cena. Isso poupará que você fique arrastando os clips para os Slots inferiores dos canais e até mesmo crie uma nova cena, pois essa função fará essas duas coisas para você.

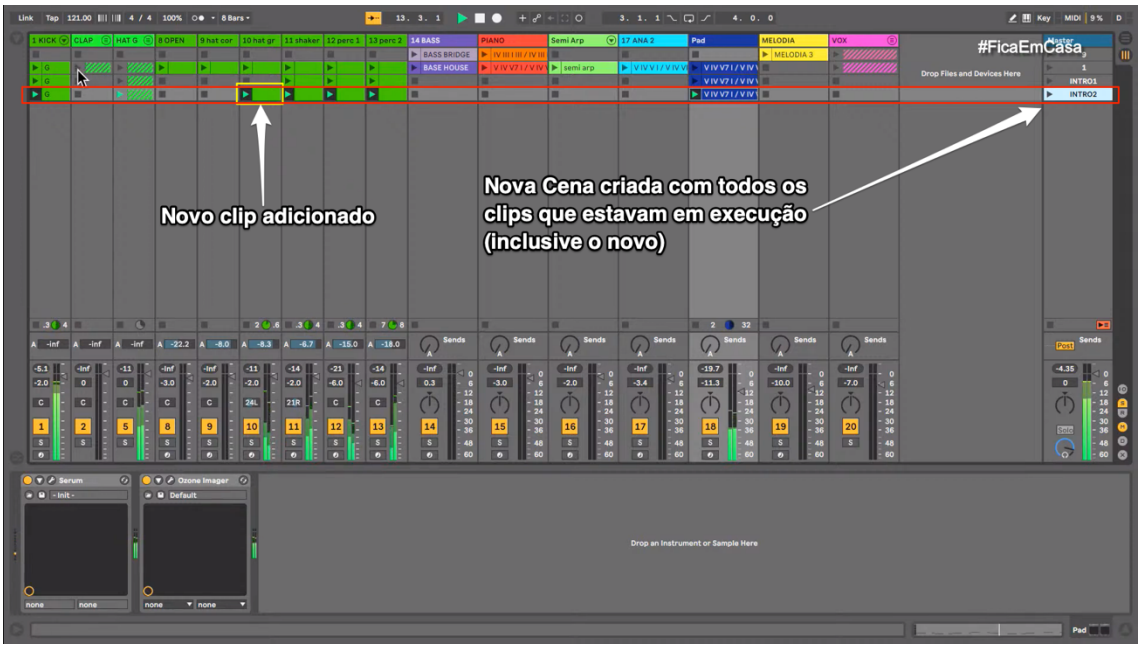
Em outras palavras, dê play nos clipes que você quer que façam parte dos primeiros 8 compassos, que será uma cena, depois clique com o botão direito do mouse no nome da cena que está no canal master e vá na opção “Capture and Insert Scene”. Você verá que uma nova cena será criada com todos os clipes que estão em execução, clipes que representarão a seção Intro e também os primeiros 8 compassos. Veja um exemplo a seguir para entender:



A primeira Cena criada nomeada de Intro1 representará os primeiros 8 compassos de sua música, 8 compassos que fazem parte da Seção Intro. Lembrando que para se ter uma Seção é necessário 32 compassos, ou seja, 4 cenas.

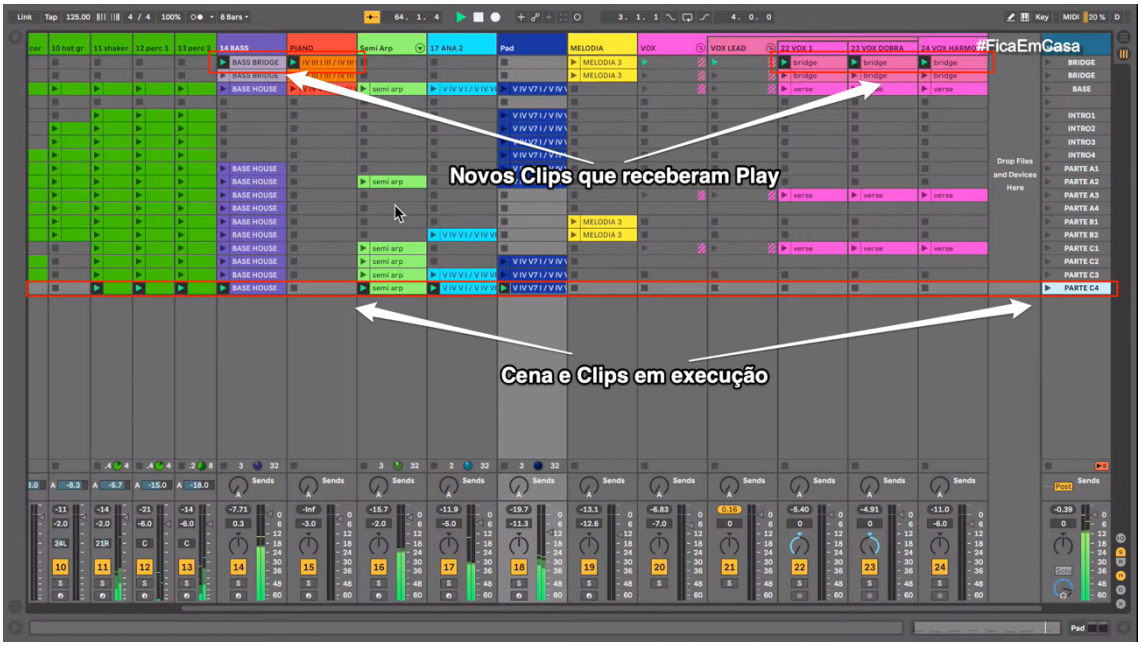
Para os próximos 8 compassos que totalizarão 16, você deve pensar qual elemento irá entrar para que sua música vá progredindo e crescendo sua energia. Veja um exemplo abaixo acrescentando mais elementos e fazendo o mesmo processo:

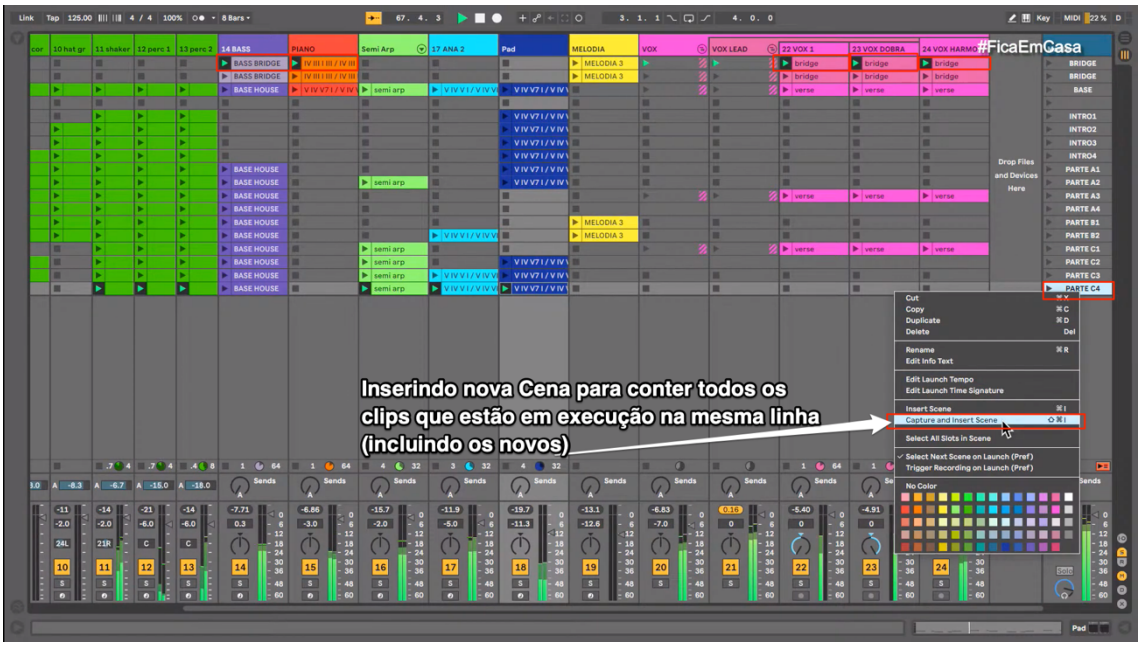


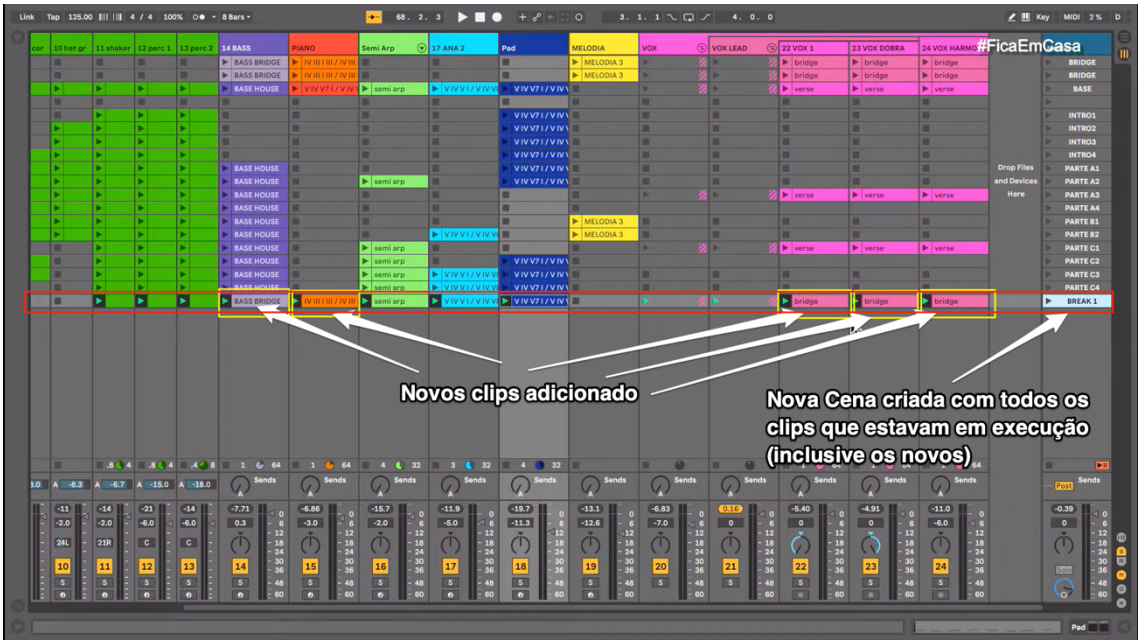


Faça o processo com todos os outros instrumentos e vá nomeando e estruturando sua música pelas Cenas. Não se esqueça que o Capture and Insert Scene só irá criar uma nova Cena com os clips que estão em execução, ou seja, se você desejar o Stop de um deles, ao criar a nova Cena ele não estará lá. Veja mais um exemplo a seguir:

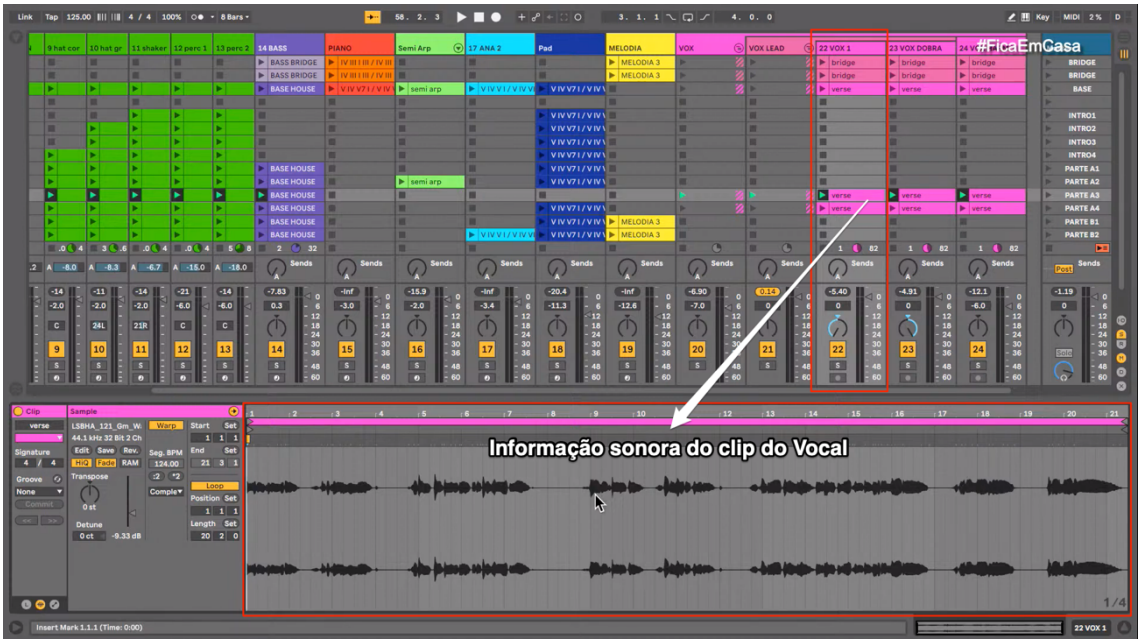
PRODUZINDO EM ALTO NÍVEL - AULA 5

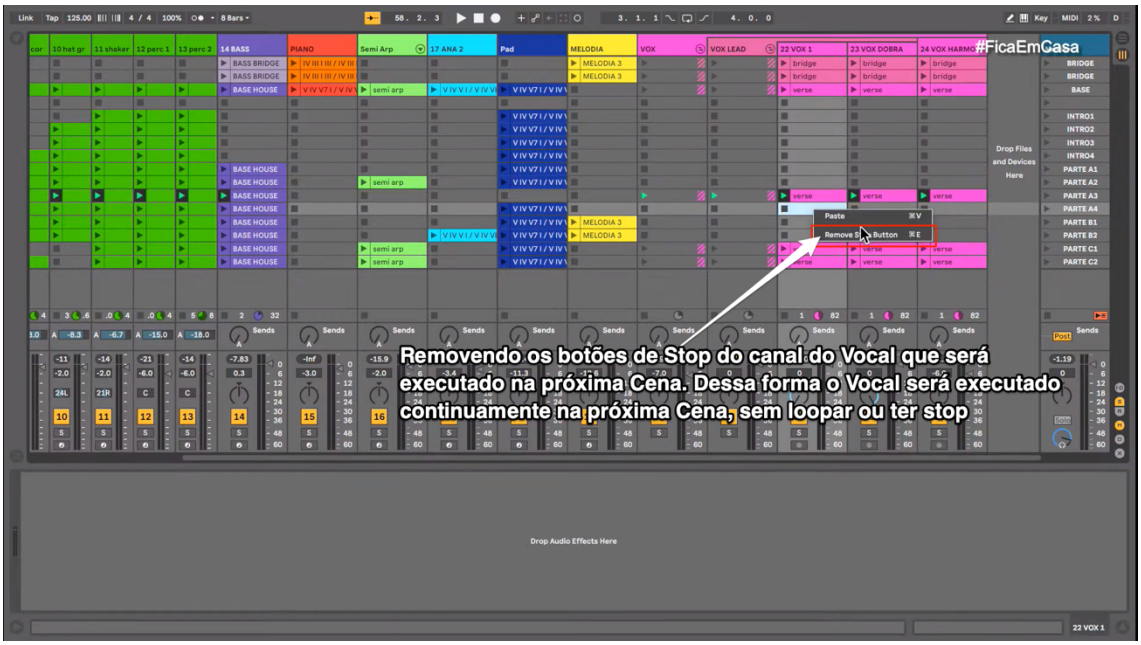



#FicaEmCasa
Inserindo nova Cena para conter todos os clips que estão em execução na mesma linha (incluindo os novos)
Capture and Insert Scene



Caso você esteja executando um clip que contém mais de 8 compassos em sua execução, ele deverá tocar mais de 1 cena sem iniciar do começo. No exemplo abaixo você verá que o clip que representa o verso do vocal contém mais de 8 compassos, logo, para que ele seja executado na próxima cena sem iniciar do começo, você deverá remover os botões de stop da próxima cena desse canal do vocal. Assim a nova cena será executada com os novos clips que você deseja e o vocal continuará sua reprodução além dos 8 compassos, sem iniciar do começo novamente. Entenda abaixo:

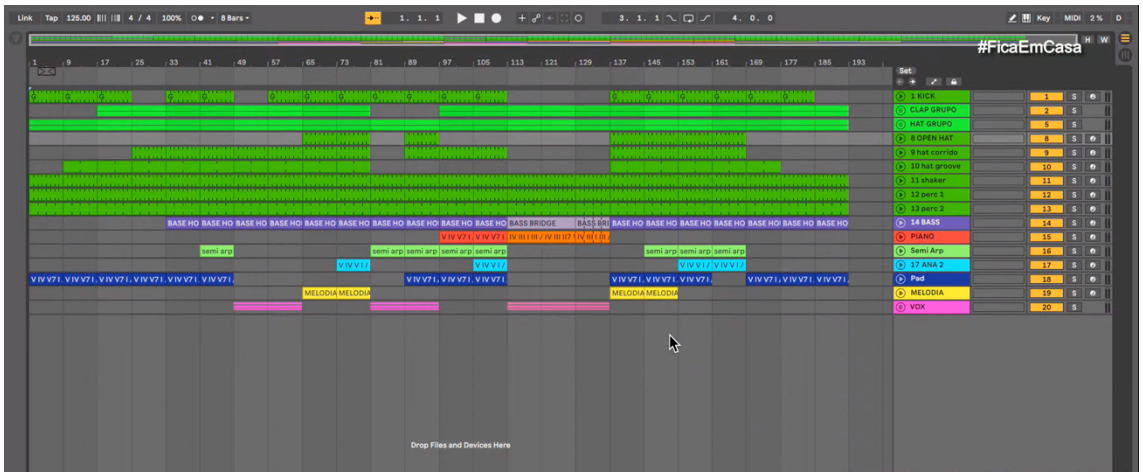



#FicaEmCasa
Removendo os botões de Stop do canal do Vocal que será executado na próxima Cena. Dessa forma o Vocal será executado continuamente na próxima Cena, sem loopar ou ter stop

#FicaEmCasa
Vocal sem botões de Stop na próxima Cena, isso quer dizer que ele continuará sendo executado além de seus 8 compassos do Clip

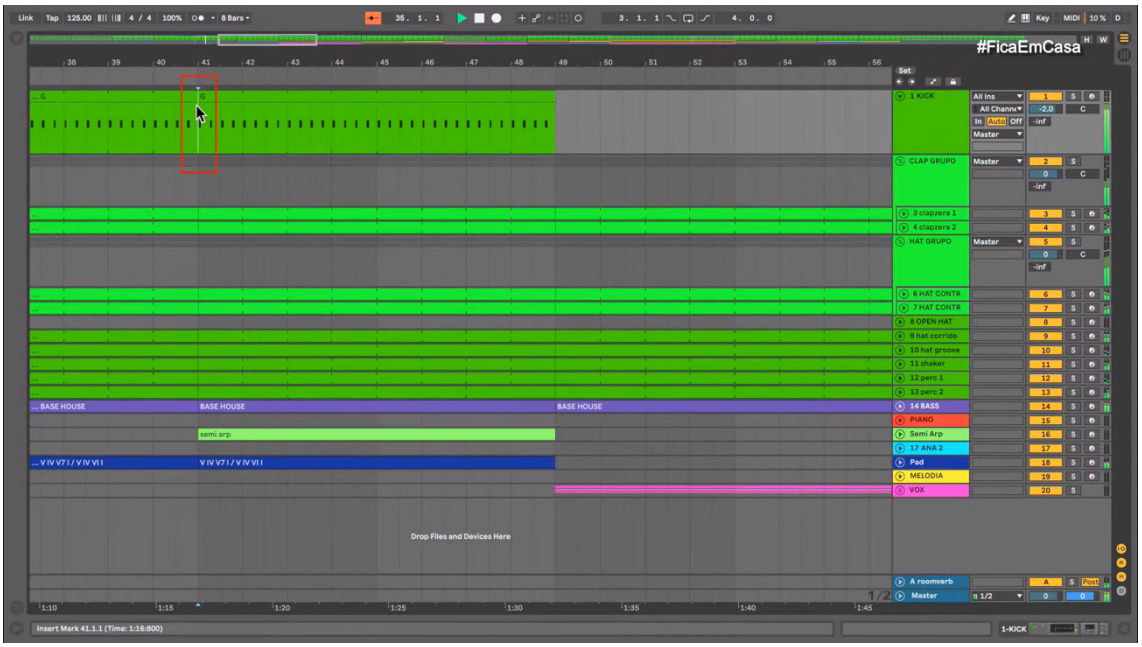
Na foto a seguir você vê um exemplo de Arranjo finalizado na Session:

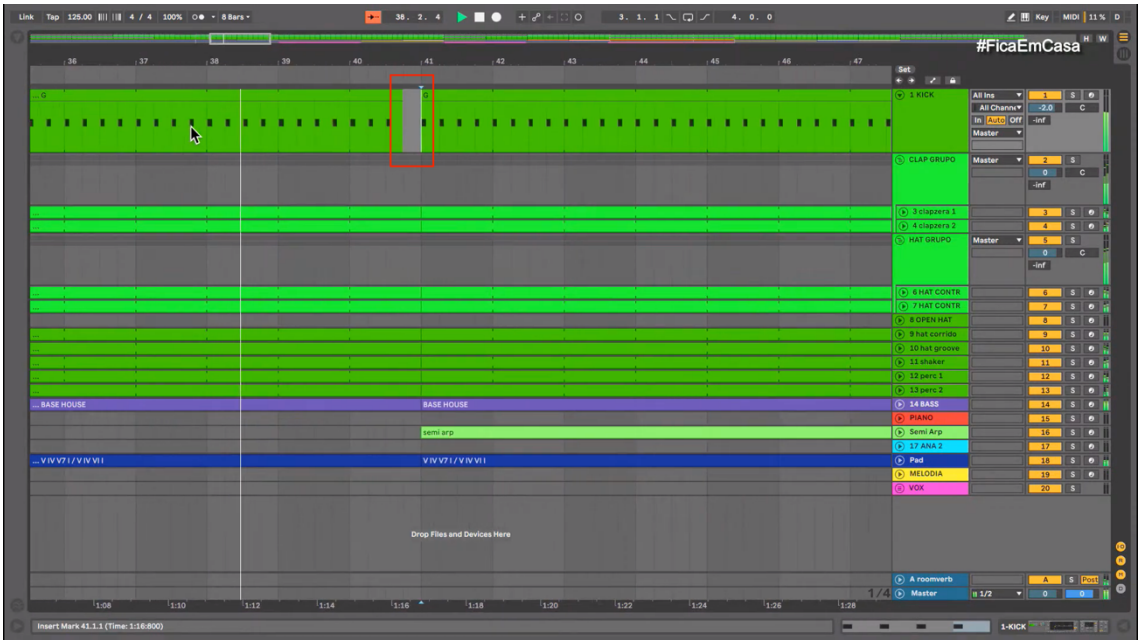
Agora que o arranjo está finalizado na Session é hora de gravá-lo na janela de Arranjo. Para isso, basta deixar o Global Quantization ainda em 8Bars, apertar o REC do projeto e “correr” para dar Play na 1º Cena antes de começar a gravação. Dessa forma, como o Global Quantization está configurado em 8Bars, você pode dar play na próxima Cena logo em seguida de dar play na primeira que o Live só irá disparar a segunda quando completar 8 compassos. No final do processo você terá toda sua Session gravada no arranjo da mesma forma que você estruturou na Session. Veja o exemplo abaixo:



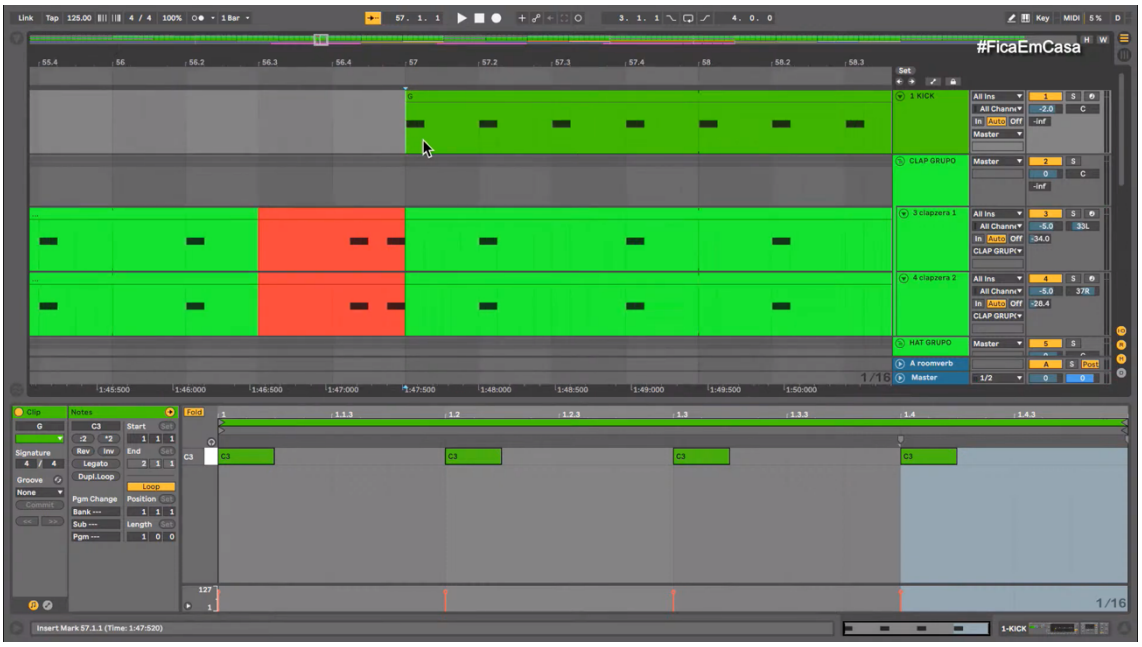
Criando variações no Arranjo

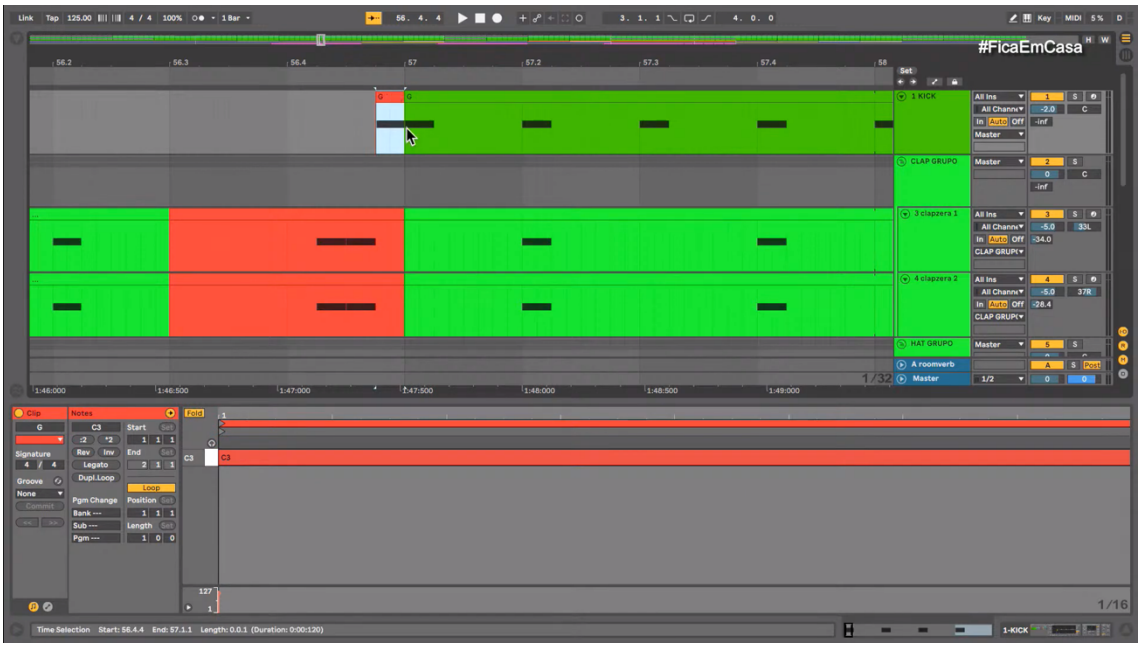
Depois que você estruturou sua música no arranjo via session, esse será o momento de você dar play do começo até o final para fazer alguns ajustes. Ao final de cada 8 compassos, por exemplo, você pode tirar 1 kick e ir variando ao longo do arranjo. Veja um exemplo abaixo:

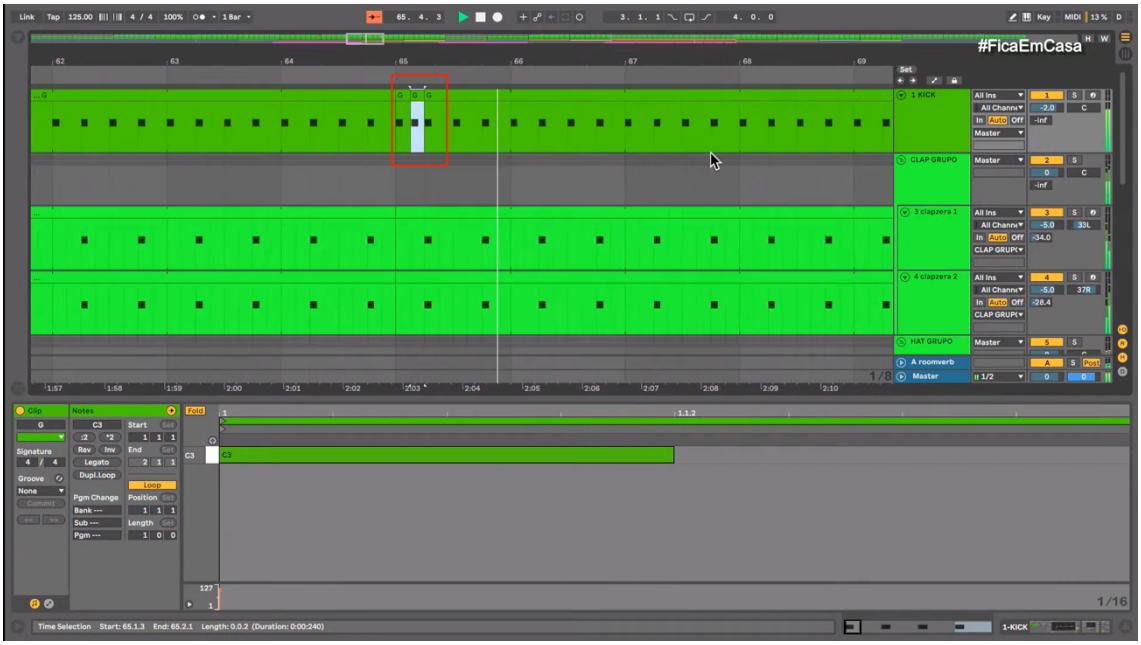




Além de cortar alguns Kicks e outros elementos ao final de cada 8 compassos, você também pode pensar em criar uma programação diferente de outros elementos para variar a entrada de uma nova frase de 8 compassos ou antes de finalizar os 8 compassos. Veja abaixo um exemplo de mudança na entrada no Kick e uma variação de Claps ao final de 8 compassos:

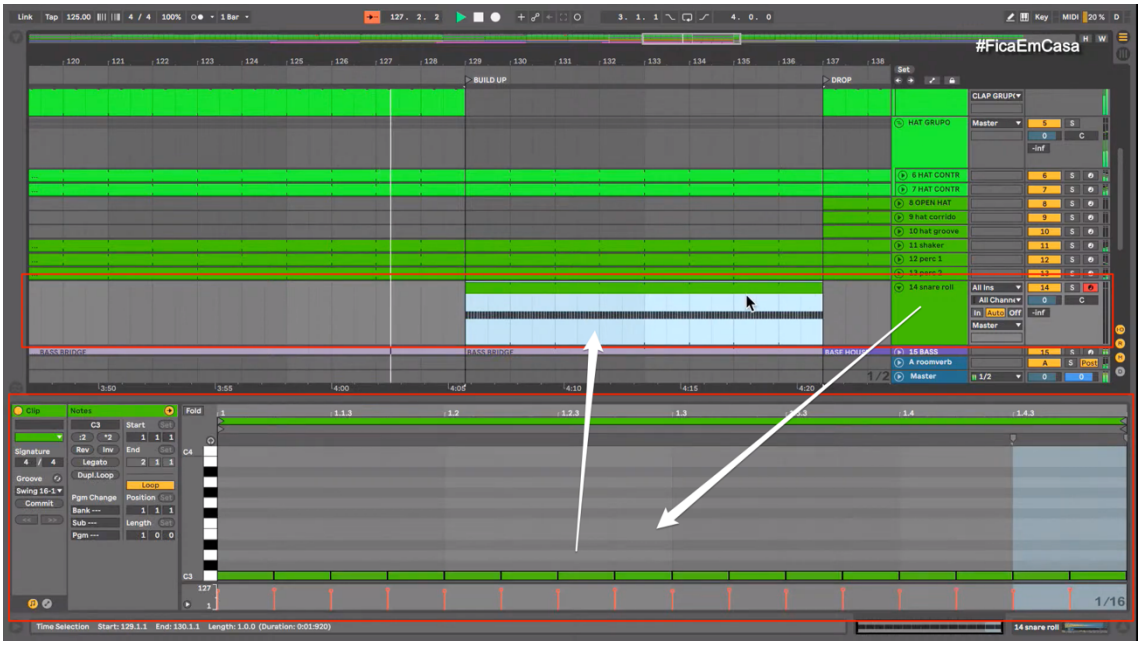


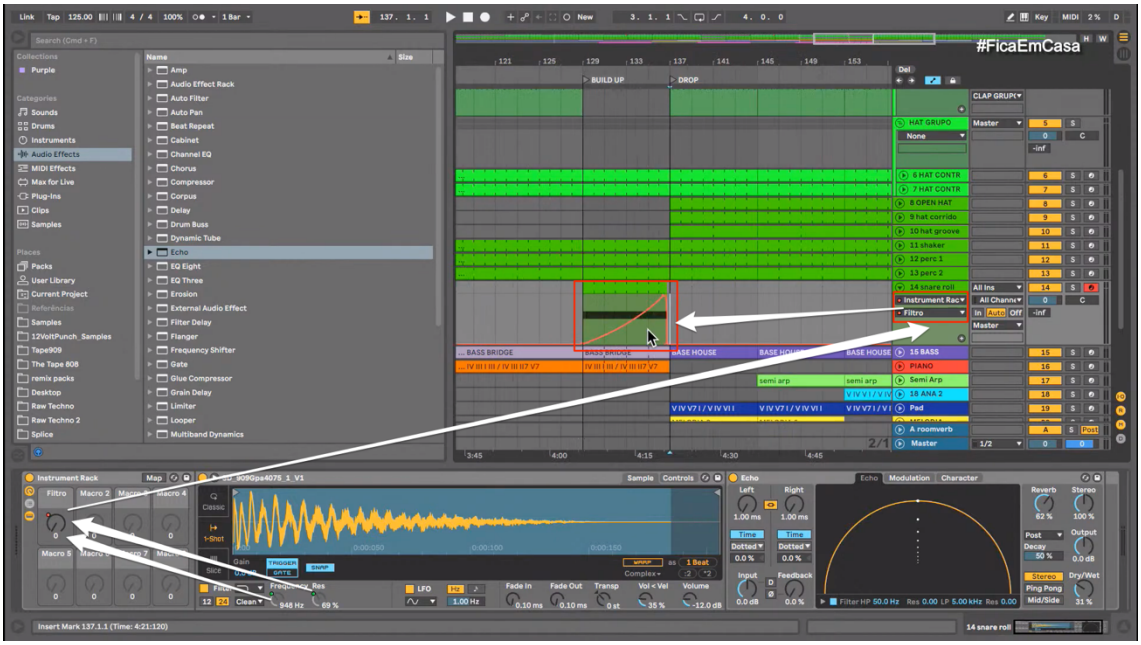




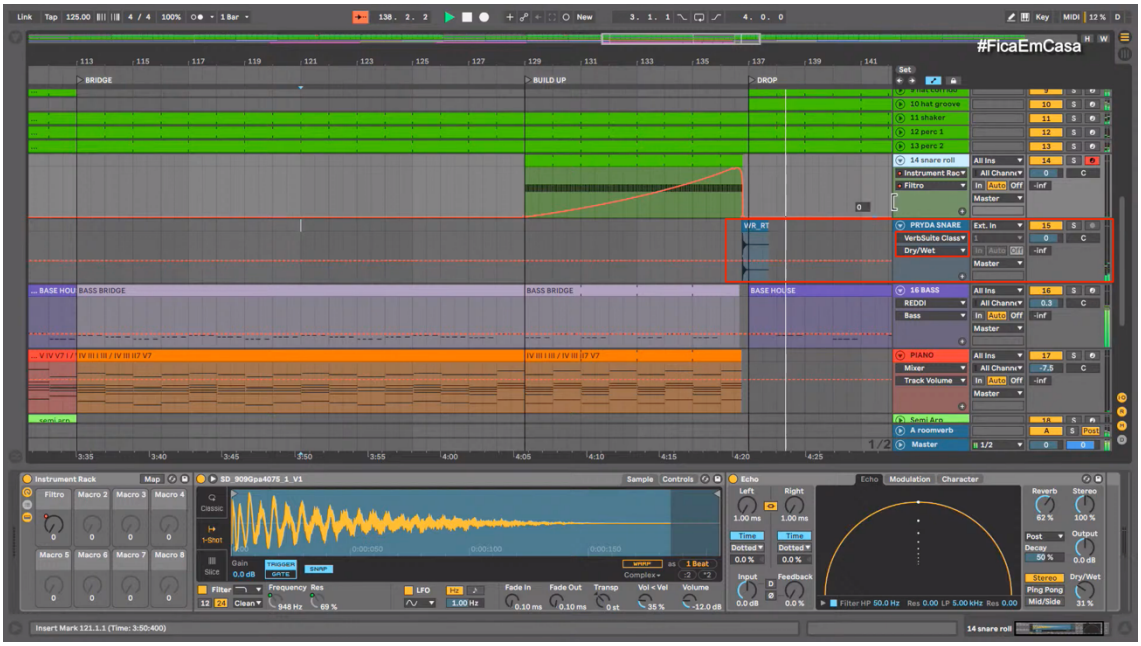
Faça esse processo do começo ao final de seu arranjo, use e abuse de sua criatividade e não repita muito das variações para não ficar algo tão previsível.

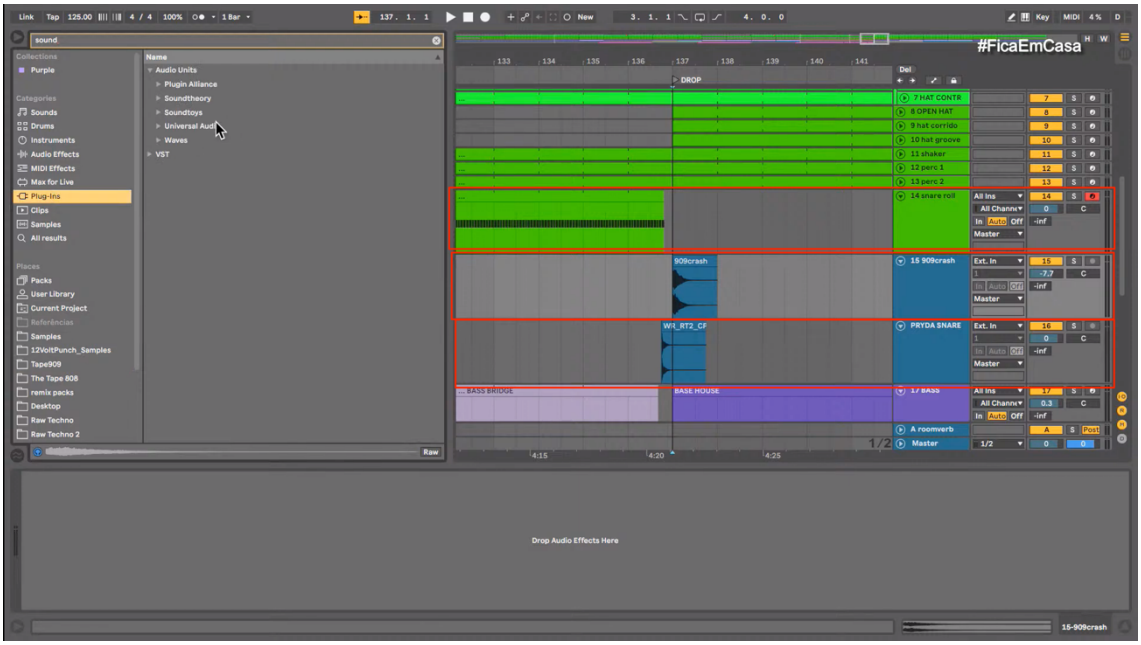
Depois de finalizar essas variações, você pode pensar em acrescentar um Snare Roll em algum momento em que você pretenda fazer uma Build Up e criar expectativa para o Drop de sua música, porém, já pense em automação de filtro por exemplo para que você o faça tocar como se estivesse “surgindo”. Veja o exemplo abaixo:





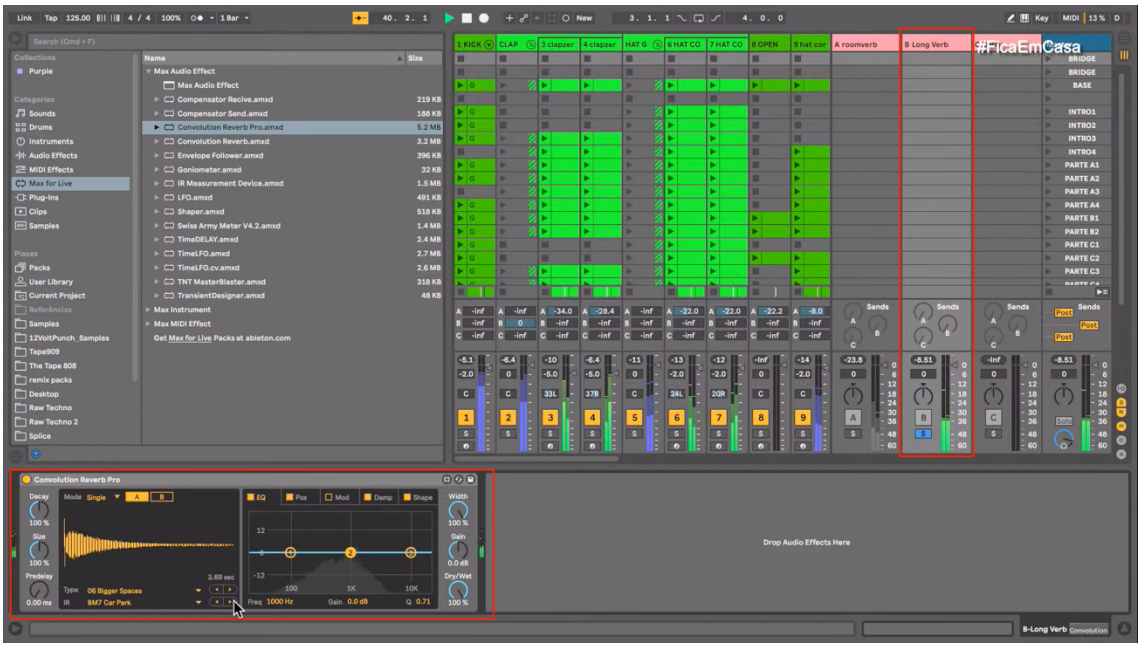
Além do Snare Roll criado, também pode ser interessante que você utilize algum outro elemento como Fill (virada de bateria) para chamar a entrada do Drop. Veja um exemplo abaixo do conhecido “Pryda Snare”:

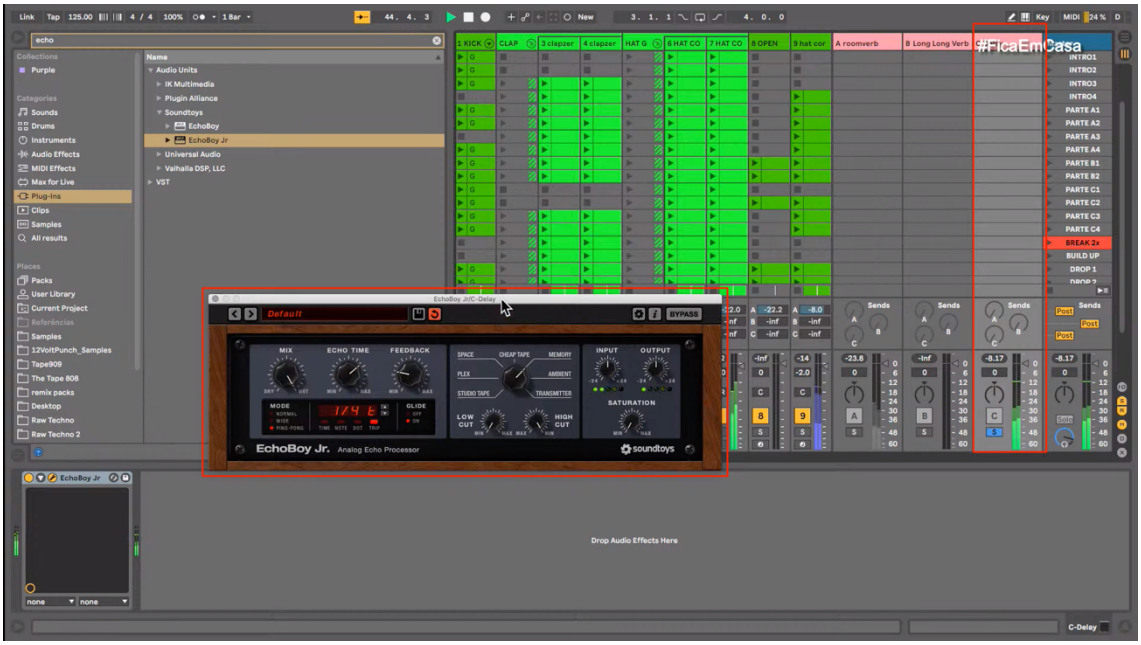




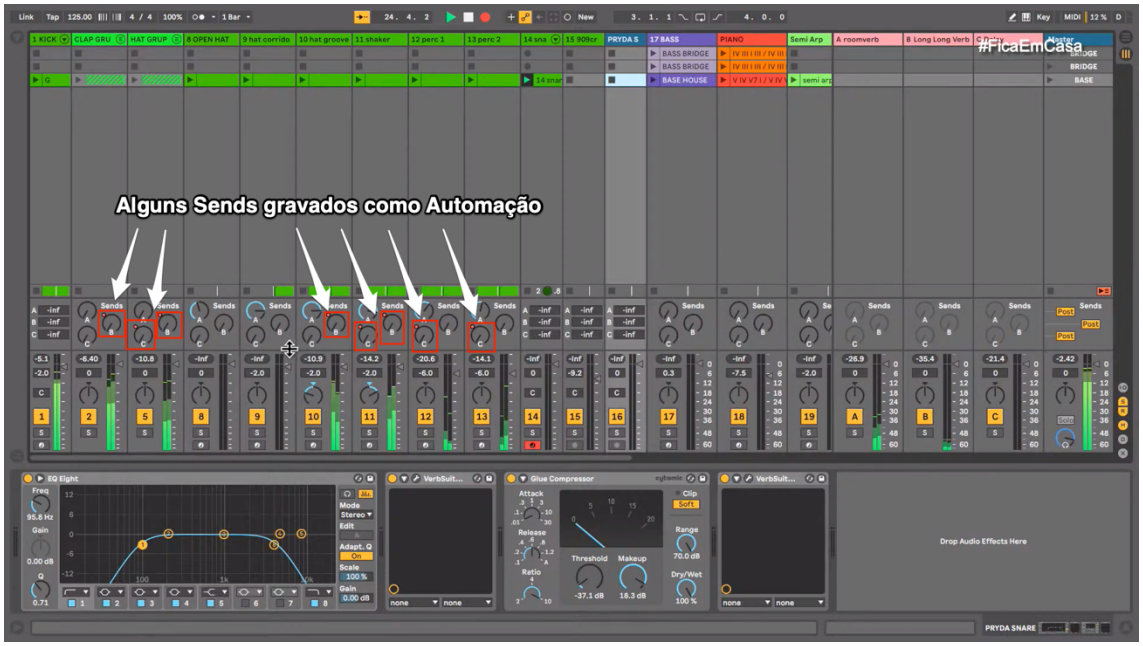
Caso você esteja com a criatividade limitada para fazer essas variações e criar efeitos para sua Build Up, é importante que você escute as músicas dos artistas que você tem como referência para se guiar nessa criação. Será um ótimo estudo e ajudará você a aprimorar sua música.

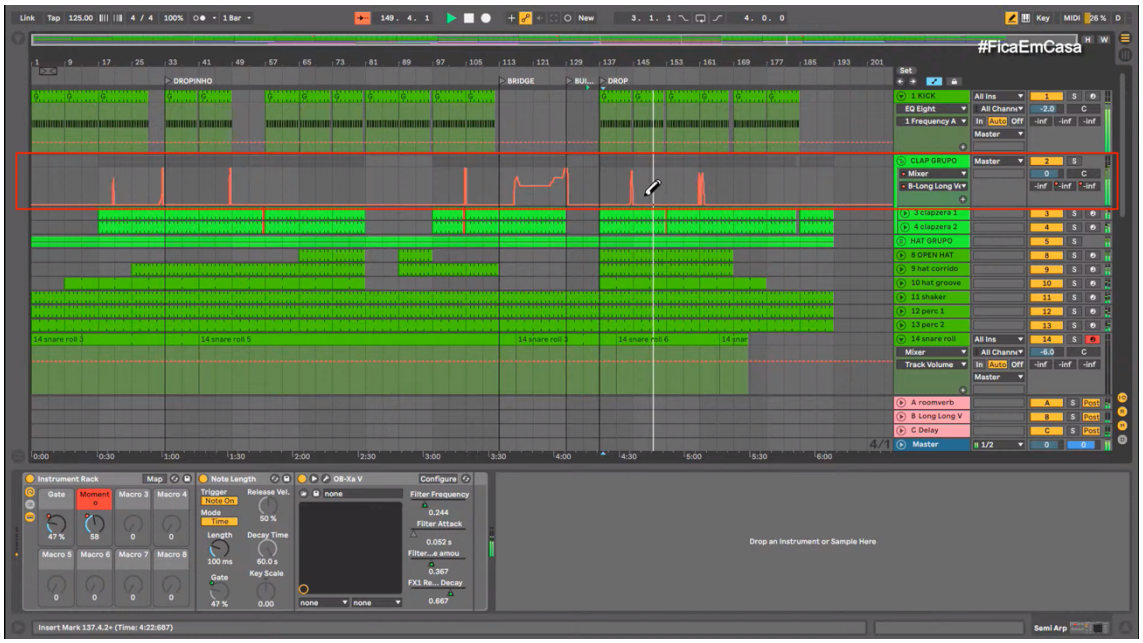
Uma última ideia para que seu arranjo fique bem preenchido e variável é criar alguns canais de Return para criar alguns efeitos, como algum tipo de “Long Verb”, “Delay” e algum outro que você ache interessante para criar automações “aleatórias” em seu arranjo enquanto sua música está sendo executada. Alguns exemplos de efeitos abaixo:





Para que você grave as automações de Sends no arranjo, você precisa habilitar a automação global e apertar para gravar, assim, conforme a execução do projeto, você aumenta e diminui os Sends que deixar em cada canal que desejar a automação. Veja abaixo:





Aula Extra 5

Agora que você terminou a leitura deste PDF da 5º aula do Produzindo em Alto Nível, coloque em prática tudo que você aprendeu até aqui, e assista a Aula Extra 5 que estará disponível por apenas 24 horas no canal do Telegram, basta acessar o link para assistir: https://click.andresalata.com/telegram